
OILWIND
VIRE LIGNE ELECTRIQUE AUTOMATISE
TYPE: 03-16
(SERIE 3 -)
MANUEL

GARANTIE DU VENDEUR:

ATTESTATION DE GARANTIE:
La garantie comprend la gaule dandinette informatisée à commande électrique OILWIND du *type 03-16*. Le vendeur offre , pour une période de12 mois à compter de la date de l'achat (voir date et attestation ci-dessous), la garantie totale que, techniquement, la qualité du produit satisfait aux standard des prototypes de l'entreprise et que le produit fonctionne comme décrit dans le mode d'emploi.

CONDITIONS:
Pendant la période de garantie les réparation ou , selon le jugement du vendeur, les remplacements de pièces ne doivent être effectués que dans l'atelier même de *Pf. J.K. Joensen & sonur* ou, alternativement, dans un atelier approuvé par le vendeur. Pour les pièces réparées ou remplacées durant la période de garantie le vendeur offre la même garantie comme spécifié plus haut.
Le propriétaire du produit prend à sa charge tous les frais concernant le transport vers l'atelier, et vice versa.
Le vendeur se dégage de toute résponsabilité quand les dégâts ou le défaut proviennent de négligence, de maniement brutal, de montage inapproprié, ou si le propriétaire a apporté des modifications au produit d'origine ou que le produit a été utilisé à d'autres fins que celle à laquelle il est destiné. Le vendeur se dégage également de toute résponsabilité pour les dégâts causés par des phénomènes naturels.
La garantie du vendeur ne comprend ni révisions périodiques, ni entretien, réparation ou remplacement de pièces provenant d'utilisation et d'usure ordinaires.

Entrée en vigueur de la garantie du vendeur: ______________________
Date - attestation

TYPE: ______________________

Nº DE LIVRAISON: ______________________

Nº DE SÉRIE.: ______________________

ANNÉE: ______________________

 Nº DE CLAVIER.: ______________________

TABLES DES MATIÈRES:

Description courte de la gaule dandinette électronique

La gaule dandinette est à commande électrique et les fonctions de pêche sont contrôlées électroniquement.

La gaule électronique est facile à manier:

Allumer la machine, puis appuyer sur la touche +(DESCENTE). La machine largue la ligne jusqu'à ce que la sonde gagne le fond marin ou elle entreprend la pêche.
Le programme standard préréglé comportant toutes les fonctions de pêche est prêt à servir ce qui déclenche la mise en marche automatique de pêche lorsqu'on appuie sur +(DESCENTE) (voir le mode d'emploi pour ce qui concerne le réglage du poids, à la page 14).

Le programme standard est développé pour la pêche de fond . Voir figure 10 à la page 25 qui vous montre la pêche de fond.
Cependant le programme de pêche peut toujours être modifié suivant vos besoins et être sauvegardé jusqu'aux nouvelles modifications.
La possibilité de retourner au programme standard subsiste toujours.
Tout message allant vers la machine ou venant de celle-ci passe par l'ordinateur qui est situé dans le boîtier sur le carter du moteur.

Sur le boîtier vous trouverez un écran de visualisation qui indique

1) les différents réglages du programme informatique

2) les divers messages pour l'utilisateur

En outre, il existe 10 touches qui permettent la commande et le réglage de la machine , puis un signal sonore indiquant par sons diverses fonctions .

Mise à zéro de la gaule électronique - avant la mise en service.

Pour enrouler la tirette autour du moulinet:

Au bout de la tirette , avant la ligne, installer un obstacle , un *stop* (un plastique rond qui provoque l'arrêt de la machine au moment ou ce *stop* entre dans le bloc voir croquis ci-dessous). Après avoir enroulé la tirette autour du moulinet, mettre la machine à zéro(au moment ou le *stop* entre dans le bloc): Pour cela appuyer sur la touche + (MISE À ZÉRO) pendant 5 secondes (ou jusqu'à ce qu'un son prolongé provienne du signal sonore / de la flûte).

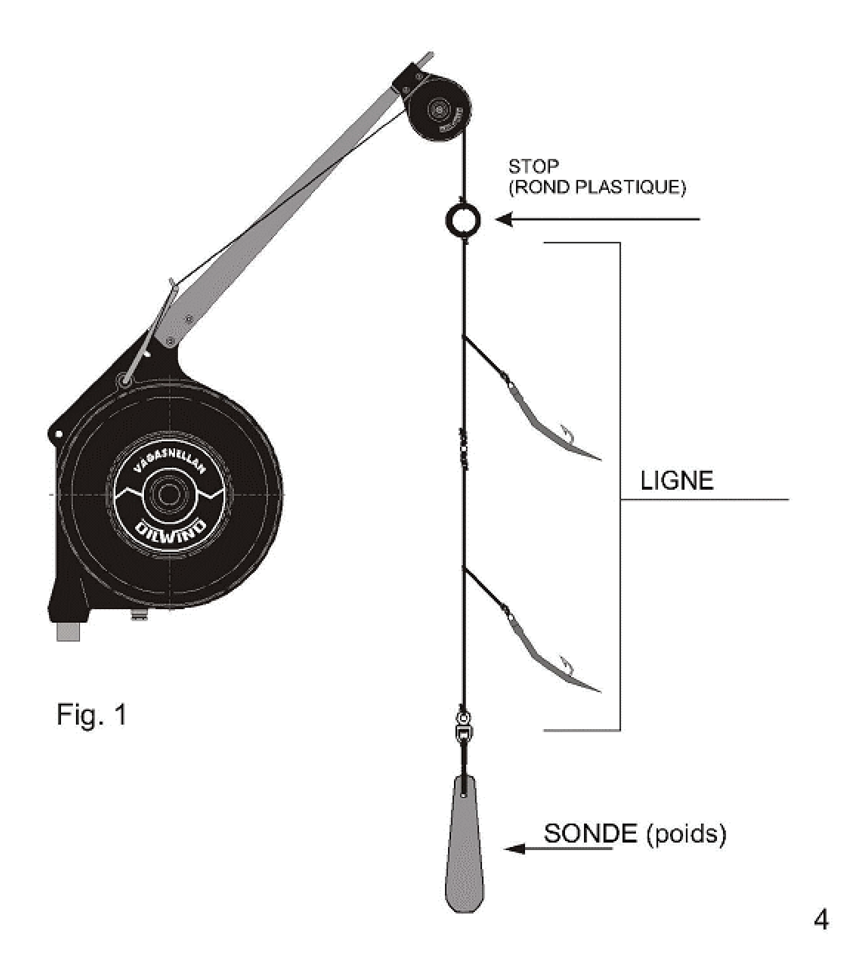


Fig. 1



COMPUTERBOKSEN:

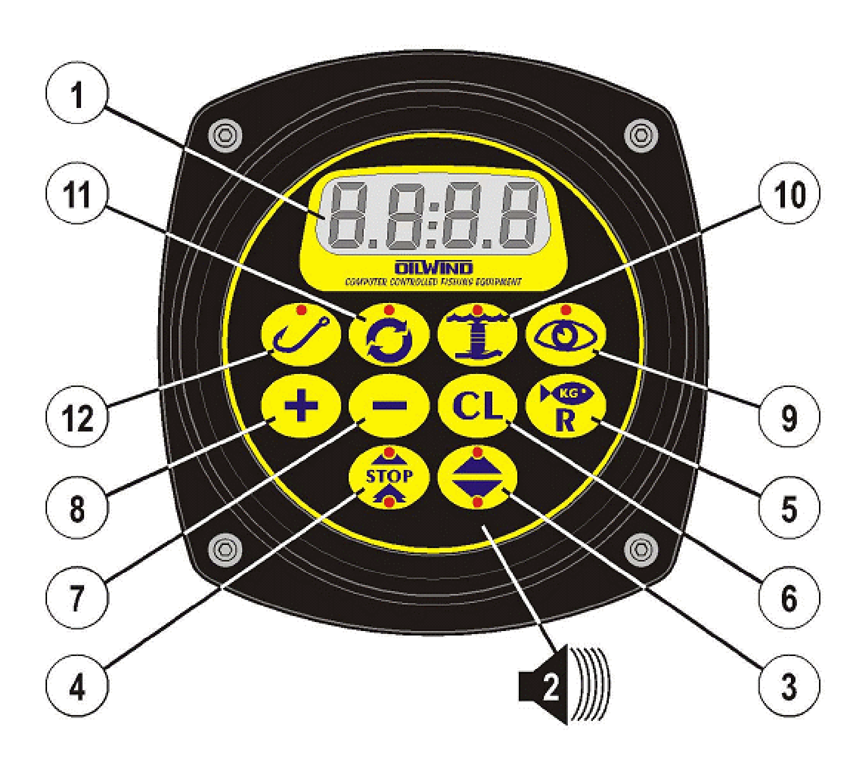
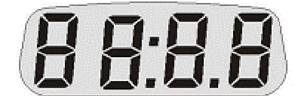


Fig. 2

1. ÉCRAN DE VISUALISATION
2. FLÛTE
3. DESCENTE
4. STOP - MONTÉE - DESCENTE
5. POIDS / PROFONDEUR
6. MISE À ZÉRO
7. MOINS
8. PLUS
9. RECHERCHE
10. RÉGLAGE DE PROFONDEUR
11. RÉGLAGE DE MOTEUR
12. RÉGLAGE DE PÊCHE

DÉTAILS SUR LES DIFFÉRENTES FONCTIONS :

1. L'ÉCRAN DE VISUALISATION (l'écran)



Sur l'écran apparaît :

La profondeur (indiquant le métrage de tirette largué dans l'eau) et toutes les fonctions choisies.

À quoi s'ajoute :

- : (deux-points) signalant que la machine est réglée à la recherche de fond
- , (+ profondeur) signalant que la machine a pêché (que le poisson mord)
- - (+ profondeur) signalant que la machine tire un emmêlé (c'est á dire que,par ex., deux lignes / tirettes sont emmêlées)
- . (+ profondeur) signalant que la machine compense (neutralise)le courant et le régime des vents. C'est à dire que la machine repêche la tirette complètement et qu'elle arrête, entre autres, la surveillance de la ligne.

2. LA FLÛTE



Trois sons prolongés signalant que la machine a pêché ou que le poisson a mordu .

Trois sons brefs signalant qu'il reste 5 toises de tirette avant que la ligne soit montée à la surface de la mer.

Un son long signalant que toutes les valeurs choisies par vous sont annulées. (il faut appuyer sur &(MISE Á ZÉRO) pendant 5 secondes).La machine recommence par le programme standard.



3. La touche DESCENTE



La ligne est larguée quand vous appuyez sur la touche (DESCENTE). (la touche a deux voyants lumineux .L'un qui luit quand la machine largue , l'autre quand elle tire.

4. La touche STOP - MONTÈE - DESCENTE



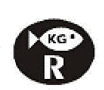
La touche a trois fonctions :

1) la première fois qu'on appuie sur la touche *(STOP - MONTÈE - DESCENTE) la roue s'arrête
2) la deuxième fois qu'on appuie sur la touche *(STOP - MONTÈE - DESCENTE), la machine tire (vitesse 2)
3) la troisième fois qu'on appuie sur la touche *(STOP - MONTÈE - DESCENTE), la machine largue (vitesse 2)

Cette touche n'est pas directement accordée au programme, elle est déstinée à piloter la machine manuellement . Ainsi vous avez la possibilité d'arrêter et de mettre en marche la roue sans vous soucier de ce que fait la machine d'un autre côté.

La touche(STOP - MONTÈE - DESCENTE) interrompt le programme de pêche . Pour retourner à l'utilisation ordinaire(au programme standard) appuyer sur la touche +(DESCENTE)

5. La touche POIDS / PROFONDEUR



La touche a deux fonctions:

1) Si vous maintenez l'appui sur la touche **h** (POIDS / PROFONDEUR) pendant la pêche, l'écran indique l'ordre du poids tiré par la ligne.

2) Si,en ajustant les fonctions RÉGLAGE MOTEUR et RÉGLAGE PÊCHE , vous désirez vérifier combien de mètres de ligne sont largués dans l'eau, appuyer sur la touche **h** (POIDS / PROFONDEUR).

6. La touche MISE Á ZÉRO

Cette touche a deux fonctions utilisées pour l'ajustement des fonctions "Réglage moteur" og "Réglage pêche":

1) si vous appuyez sur la touche &(MISE Á ZÉRO) une fois la valeur de la fonction en question sera ajustée à la valeur du programme standard.

2) si vous maintenez l'appui sur la touche &(MISE Á ZÉRO)pendant 5 secondes (son prolongé provenant de la flûte) toutes les valeurs seront ajustées aux valeurs du programme standard.

Outre cela la touche sert á la mise à zéro du $(RÉGLAGE PROFONDEUR) (voir explication relatif au RÉGLAGE PROFONDEUR à la page 10).

7. La touche MOINS

Se servir de cette touche pour réduire la valeur qu'on est en train de régler.

8. La touche PLUS

Se servir de cette touche pour augmenter la valeur qu'on est en train de régler.



9. La touche RECHERCHE



La fonction recherche peut être utilisée de deux façons:

1) Recherche de fond:

Appuyer sur la touche #(RECHERCHE) (le voyant clignote), puis sur la touche +(DESCENTE). L'écran indique **:** (deux-points), et le voyant #(RECHERCHE) s'allume. Maintenant la machine est réglée à faire la recherche de fond avant de remonter dans l'eau. La machine pêche , tire quelques toises , pêche de nouveau etc.jusqu'à la réalisation de la valeur préréglée pour la zone de recherche . Ensuite la machine va larguer jusqu'au fond puis commencer une nouvelle recherche (voir détails sous la section *Fonctions de pêche*,paragraphe 7, zone de recherche) dans le programme standard la zone de recherche est réglé à 40, ce qui veut dire que la machine fait la recherche jusqu'à 40 toises .Ceci peut être modifié suivant vos besoins).
Pour retourner à la pêche de fond de nouveau appuyer sur #(RECHERCHE), et puis sur +(DESCENTE).

2) Recherche à une profondeur spécifique:

Appuyer sur #(RÉGLAGE PROFONDEUR) (le voyant clignote) puis régler la profondeur avec (PLUS) ou '(MOINS), ensuite appuyer sur #(RECHERCHE) +(DESCENTE) : la machine largue la ligne jusqu'à la profondeur prévue où elle commence la recherche (de la profondeur préréglée à la zone de recherche préréglée).Les voyants de RÉGLAGE PROFONDEUR et de RECHERCHE sont allumés quand la machine fait la recherche à une profondeur spécifique).

Pour retourner à la pêche de fond appuyer sur les touches suivantes dans l'ordre nommé : $(RÉGLAGE PROFONDEUR), &(MISE À ZÉRO), #(RECHERCHE), og +(DESCENTE).

10. La touche RÉGLAGE PROFONDEUR:



La touche a deux fonctions:

1) Pour la pêche à profondeur spécifique.

Appuyer sur $(RÉGLAGE PROFONDEUR) (clignotement), régler la profondeur désirée par la touche (PLUS) où (MOINS), puis appuyer sur +(DESCENTE): La machine pêche maintenant à la profondeur préréglée (la lumière signifie que la machine pêche à la profondeur choisie).

Pour retourner à la pêche de fond appuyer sur les touches suivantes dans l'ordre nommé: $(RÉGLAGE PROFONDEUR), &(MISE À ZÉRO) &(DESCENTE)

2) Pour retrouver la profondeur où le poisson a mordu dernièrement.

La profondeur où le poisson a mordu dernièrement est enrégistrée par la machine ce qui vous permet de retrouver l'endroit:
Appuyer sur $(RÉGLAGE PROFONDEUR) (clignote), l'écran indique à quelle profondeur le poisson a mordu dernièrement. Ensuite appuye sur +(DESCENTE), la machine largue la ligne à cette même profondeur puis commence la pêche à l'endroit où le poisson a mordu dernièrement. (lumière du voyant).

Pour retourner à la pêche de fond appuyer sur les touches suivantes dans l'ordre nommé: $RÉGLAGE PROFONDEUR , & MISE À ZÉRO og + DESCENTE.

LES TOUCHES DES FONCTIONS RÉGLAGE MOTEUR ET RÉGLAGE PÊCHE A PLUSIEURS SOUS-FONCTIONS.

Sur la machine se trouve un tableau d'ensemble (fig.3), sur les sous-fonctions indiquant leurs numéros et noms relatif à %(RÉGLAGE MOTEUR) et (RÉGLAGE PÊCHE). On change de sous-fonction en activant la touche plusieurs fois ou en maintenant l'appui sur la touche.



Fig. 3

Les diverses fonctions sont régulées par les touches (PLUS), -'(MOINS) et &(MISE À ZÉRO).

Quand les touches RÉGLAGE MOTEUR ou RÉGLAGE PÊCHE sont en service, les voyants sont allumés et, durant la mise à point, ils clignotent.

11. RÉGLAGE MOTEUR



Mise à point des fonctions sous MOTEUR:

Exemple de réglage 0(zéro): VITESSE DE PÊCHE
Appuyer sur %(RÉGLAGE MOTEUR) jusqu'à l'obtention de 0 sur l'écran, puis choisir une valeur (voyant allumé) la valeur se régule par les touches(PLUS) ou '(MOINS) ou &(MISE À ZÉRO) (RÉGLAGE MOTEUR clignote).
Pour accepter la modification apportée appuyer sur %(RÉGLAGE MOTEUR) encore une fois. Le clignotement s'arrête.
Pour activer le nouveau programme appuyer sur + (DESCENTE).
Pour vérifier le mètrage de ligne largué (dans l'eau), appuyer sur ¤ POIDS/ PROFONDEUR. (RÉGLAGE MOTEUR s'éteint).

0: VITESSE DE PÊCHE
L'écran indique: 0: et un chiffre.
La valeur chiffrable est la vitesse de pêche choisie, c'est à dire la vitesse utilisée pour la pêche. La valeur chiffrable est indiquée en pourcentage de la vitesse maximale de pêche choisie.

1: VITESSE DE TOUCHE
L'écran indique: 1: et un chiffre
La valeur chiffrable est la vitesse de touche choisie. La vitesse de touche est indiquée à partir du moment où le poisson a mordu .La vitesse de touche est utilisée pendant la durée de touche. La valeur chiffrable est indiquée en pourcentage de la vitesse maximale de touche choisie.

2: DURÉE DE TOUCHE
L'écran indique: 2: et un chiffre.
La valeur chiffrable est la durée de touche choisie, c'est à dire la durée de la vitesse de touche . La valeur chiffrable est indiquée en secondes.

3: VITESSE 1
L'écran indique: 3: et un chiffre.
La valeur chiffrable est la vitesse 1 choisie, c'est à dire tours-minute . Se servir de Vitesse après l'achèvement de la durée de touche . La valeur chiffrable est indiquée en pourcentage de la valeur maximale de tours-

4: VITESSE 2
L'écran indique: 4: et un chiffre.
La valeur chiffrable est la vitesse 2 choisie, c'est à dire tours-minute . Se servir de Vitesse 1 en activant la touche (STOP- MONTÉE-DESCENTE).
La valeur chiffrable est indiquée en pourcentage de la valeur maximale de tours-minute choisie.

5: TRACTION MAX.
L'écran indique: 5: et un chiffre.
La valeur chiffrable est la traction maximale choisie. La valeur chiffrable est indiquée en pourcentage de la traction maximale choisie.

6: TRACTION MIN.
L'écran indique: 6: et un chiffre.
La valeur chiffrable est la traction minimale choisie. La valeur chiffrable est indiquée en pourcentage de la traction maximale 1 choisie.
Quand le premier poisson a mordu, la machine commence par TRACTION MIN. Au fur et à mesure que le nombre de poissons augmente, la machine redouble la traction en ajustant la vitesse automatiquement à celle qui convient le mieux à la traction sur la ligne. De cette manière la machine ménage la capacité. La vitesse et la traction s'intensifie de cette façon jusqu'à l'obtention des valeurs choisiées pour
TRACTION MAX. et VITESSE 1

7: EMMÊLAGE
L'écran indique: 6: et un chiffre.
La fonction sert à l'ajustement de la sensibilité de la machine portant sur l'enrégistrement de l'emmêlage de la ligne. La valeur standard est de 4.5 .
L'ajustement à une valeur inférieure implique un enrégistrement plus rapide d'emmêlage et inversement pour une valeur plus élevée.
Normalement il n'est pas nécessaire d'ajuster cette valeur.

12. RÉGLAGE PÊCHE



Réglage des fonctions sous PÊCHE:

Exemple de réglage 0; POIDS

Appuyer sur (RÉGLAGE PÊCHE) jusqu'a l'obtention de 0; et d'une valeur chiffrable sur l'écran (voyant allumé) réguler la valeur par les touches (PLUS) ou ' (MOINS) ou &(MISE `ZÉRO) (clignotement de RÉGLAGE PÊCHE).
Pour accepter la modification apportée appuyer sur %(RÉGLAGE PÊCHE) encore une fois. Le clignotement de la touche s'arrête.

Pour contrôler le métrage de ligne largué dans l'eau, appuyer sur la touche ¤ POIDS/ PROFONDEUR. (RÉGLAGE MOTEUR s'éteint).

0: POIDS
L'écran indique: 0; et un chiffre. La valeur chiffrable indique la limite (le poids de touche) à dépasser pour que la machine commence l'enrégistrement de poisson .

Instructions pour la mise à point du poids de touche.
La mise à point de la limite (le poids de touche) est déterminant pour la façon de laquelle la machine procède à l'enrégistrement de poisson - une valeur peu élevée signifie un enrégistrement plus rapide (c'est à dire moins de poids de poisson sur la ligne) une valeur plus élevée signifie un enrégistrement moins rapide (c'est à dire plus de poids de poisson sur la ligne).

La mise à point de la limite (le poids de touche) doit tenir compte du poids de la ligne (c'est à dire la ligne de pêche avec les hameçons et la sonde), puisque celui-ci varie suivant , entre autres, la profondeur, le vent et le courant changeants.

Instructions pour la mise à point du poids de la ligne de pêche.

Quand la ligne se trouve dans l'eau, sans poissons, appuyer sur ¤(POIDS/PROFONDEUR). Sur l'écran vous observez la valeur chiffrable du poids de la ligne de pêche .Réguler la limite (le poid de touche) 0; (voir ci-dessus) en tenant compte du poids de la ligne de pêche. Mettre une valeur plus élevée que le poids de la ligne de pêche. La différence de valeur dépend de vos désirs à l'égard de l'enrégistrement de poisson.

1: MÉTRAGE À TIRER
L'écran indique: 1: et un chiffre.
La valeur chiffrable est la distance (mesurée en toises) que la machine tire la sonde du fond marin avant de commencer la pêche.

2: MÉTRAGE À LARGUER
L'écran indique: 2: et un chiffre.
La valeur chiffrable est la distance (en toises) que la machine pêche.

3: CYCLE DE PÊCHE
L'écran indique: 3: et un chiffre.
La valeur chiffrable indique combien de fois la machine pêche avant de larguer la sonde au fond et de répéter le cycle de pêche.

4: COMPENSATION DE COURANT
L'écran indique: 4: et un chiffre.
Quand les courants et les vents font flotter le bateau il arrive parfois que la ligne descende de travers du bateau. Dans de telles conditions la capacité de pêche est réduite considérablement. Pour éviter ceci réguler la fonction COMPENSATION DE COURANT. La valeur chiffrable indique le nombre de cycles de pêches à effectuer avant de remonter complètement la ligne. L'intention de cette fonction est également de vérifier l'état de la ligne et de savoir s'il y aurait sur les hameçons de petits poissons qui ne sont pas enrégistrés par la machine. En cas d'intempéries il faut baisser la valeur chiffrable.

5: PROGRAMME DE PÊCHE 0-1
L'écran indique: 5: et un chiffre.
La valeur chiffrable est de 0 où 1.
Si vous mettez la valeur à 0 (standard), la machine pêche, comme décrit plus haut, suivant le programme. Si vous mettez la valeur à 1, la machine pêche continuellement, c'est à dire largue la ligne puis la retire tout de suite (jusqu'au "stop"de la tirette), puis elle s'arrête quelques secondes avant de relarguer.
Cette méthode s'applique à la pêche aux poulpes où aux maquereaux.

6: COMPENSATION DE VAGUES
L'écran indique: 6: et un chiffre.
La valeur standard est 0, Normalement il n'est pas necessaire de réguler cette valeur, mais si le bateau roule plus vite que la ligne gagne le fond (c'est à dire que la ligne flotte, la machine entend que la sonde a gagné le fond marin et commence la pêche comme d'habitude) il faut modifier cette valeur.
Dans ces circonstances il faut ajuster la compensation de vagues à une valeur supérieure.

7: ZONE DE RECHERCHE
L'écran indique: 7: et un chiffre.
La valeur chiffrable (en toises) indique la distance du fond , où d'une profondeur réglée, que la machine est réglée à chercher. (voir aussi l'instruction sur # RECHERCHE, p. 9)

8. INTERRUPTION DE PÊCHE
L'écran indique: 8: et un chiffre.
La valeur chiffrable, en secondes, indique l'intervalle de temps entre les actes de pêche.

VALEURS STANDARD:



FONCTIONS DE MOTEUR:

	valeur standard:	se fait réguler entre:
0 VITESSE DE PÈCHE	45 % de max. tours-min.	00 - 99
1 VITESSE DE TOUCHE	35 % de max. tours-min.	00 - 99
2 DURÉE DE TOUCHE	15 secondes	00 - 99
3 VITESSE 1	75 % de max. tours-min.	00 - 99
4 VITESSE 2	99 % de max. tours-min.	00 - 99
5 TRACTION MAX.	40 % de max. tours-min.	00 - 99
6 TRACTION MIN.	27 % de max. tours-min.	00 - 99
7 EMMÊLAGE	4.5	3.0 - 7.0

F0NCTIONS DE PÊCHE:

	Valeur standard:		se fait réguler entre:	
0 POIDS	45		00 - 99	
1 MÈTRAGE À TIRER	0.6	toises	0.0 - 9.9	
2 MÈTRAGE À LARGUER	2.0	toises	2.0 - 9.9	
3 CYCLE DE PÊCHE		05	*)	00 - 99
4 COMPENSATION DE COURANT		40	**)	00 - 99
5 PROGRAMME 0-1		00		00 où 01
6 COMPENSATION DE VAGUES		00		00 - 06
7 ZONE DE RECHERCHE	40	toises	00 - 99	
8 INTERRUPTION DE PÊCHE	00	secondes	00 - 99	

MONTAGE À BORD:

Étant données les constructions variables des bateaux la machine n'est pas munie d'une armature de montage proprement dite. À titre alternatif on a construit un bout de l'arbre conique sur lequel la machine est montée et fixée à l'aide d'une vis de serrage se trouvant sur le côté (voir fig. 4 ci-dessous). Ce bout de l'arbre se soude à chaud sur la ferrure qui se prête le mieux au cas actuels.
(regarder les armatures de montage montrées à la page 33).

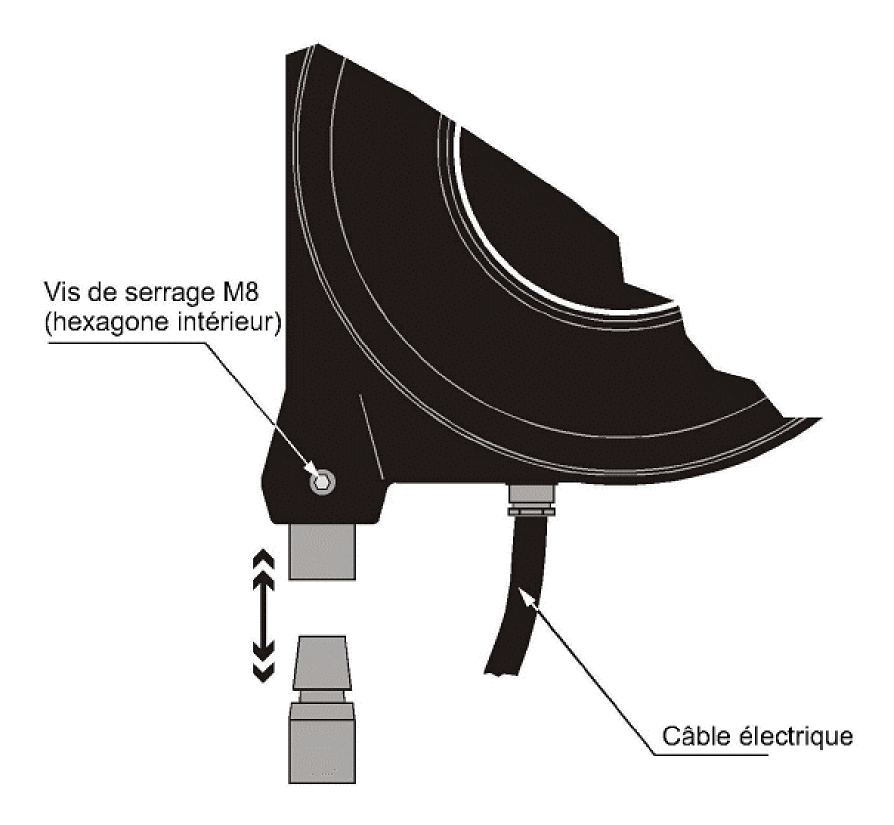


Fig. 4



MISE EN CIRCUIT:

Fig. 5, diagramme électrique, montre la construction recommandée du système électrique déstinée aux machines de pêche à bord .
Remarquez que dans la gaule dandinette électronique le câble rouge signifie pôle +

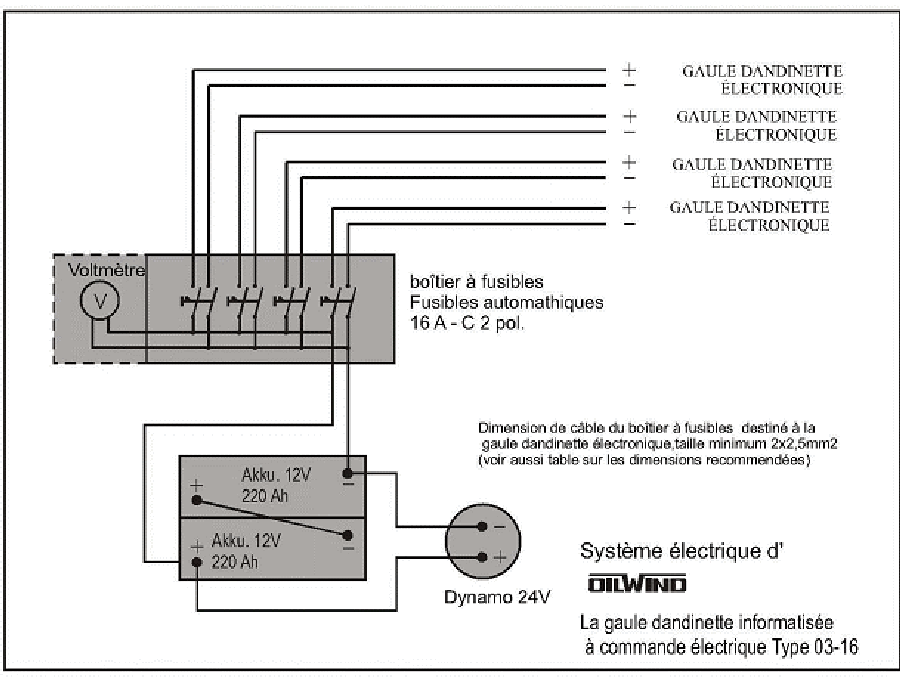


Fig. 5

Câble de la dynamo à l'accumulateur - de l'accumulateur à la boîtier à fusibles.		
Nombre de machines	dimensions de câble	Métré max.
max. 4	$10mm^2$	4,5m
max. 6	$16mm^2$	3,8m
max. 8	$25mm^2$	3,2m

Câble de la machine à la boîte à fusibles.	
Métré max.	Dimensions de câble
7,5m	$2x2,5mm^2$
12,0m	$2x4,0mm^2$
18,0m	$2x6,0mm^2$

Dimensions de câble conseillées

ENTRETIEN:

Levier de la sonde pondérable:

C'est de la plus grande importance pour la machine que levier de la sonde pondérable fonctionne sans peine et sans friction. À ce titre il faut porter une attention particuliaire sur le cylindre au levier de la sonde pondérable pour éviter la souillure (voir fig. 6 ci-dessous) Il faut huiler le cylindre régulièrement avec une huile de graissage légère. C'est une bonne idée de vérifier l'huile chaque fois qu'on va à la pêche.

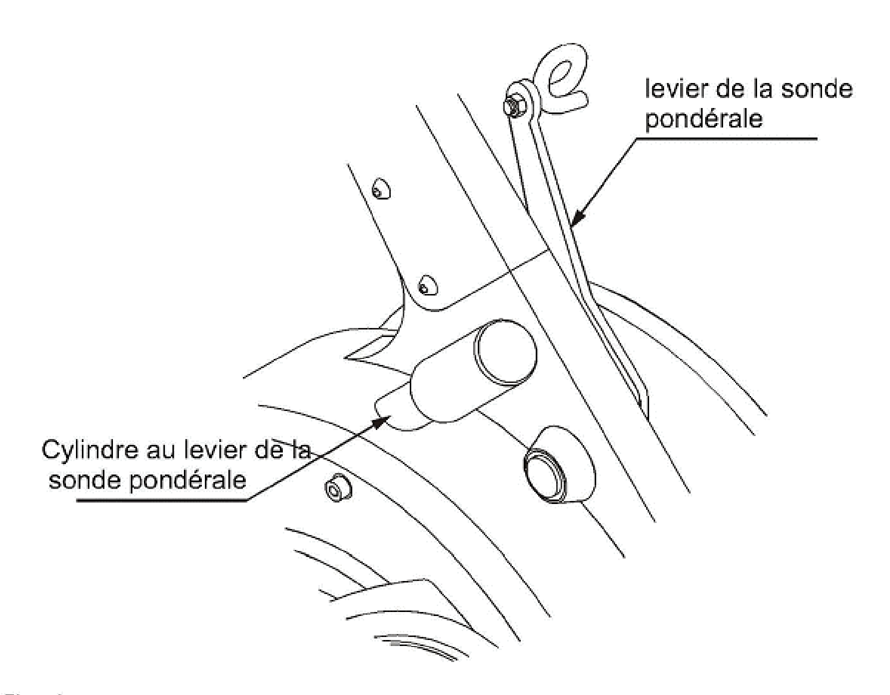


Fig. 6

ENTRETIEN:

Changement de fusibles:
La machine est munie d'un fusible extérieur. .À côté de la connection de câble électronique se trouve un porte-fusible. Pour changer le fusible dévisser la cartouche à la main et la retirer. (voir fig. 7).
Type de fusible : 1 stk. 5x20mm Quick Acting - F 16A 250V.

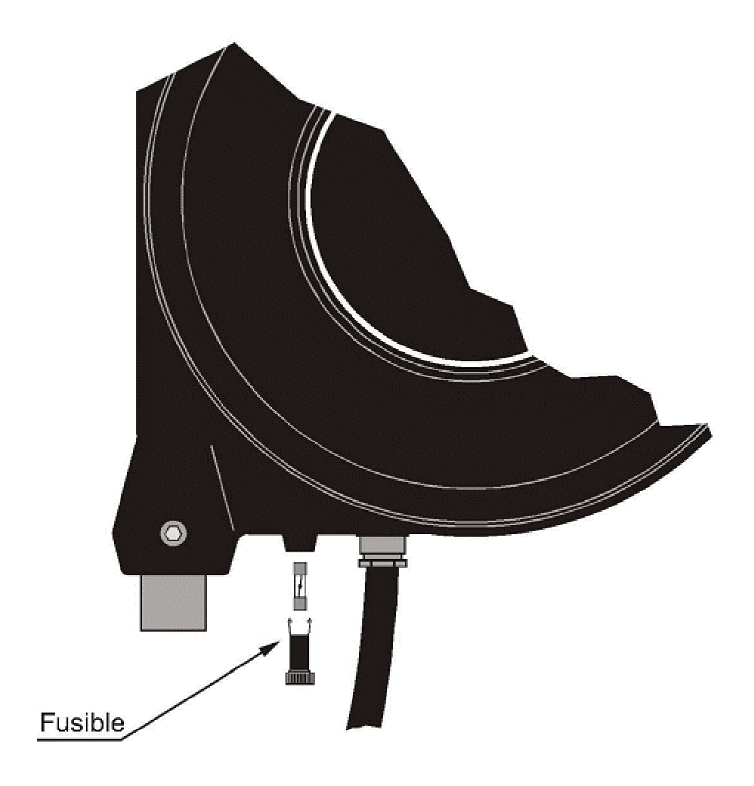


Fig. 7

> **Attention!**
> Le maniement de pièces électriques demande la plus grande précaution vu qu'elles sont très sensibles.

ENTRETIEN:

Changement de la carte de circuits imprimés :
Pour changer la carte de circuits imprimés de la gaule dandinette électronique suivre les instructions ci-dessous.

La carte de circuits imprimés de l'ordinateur - (voir fig. 8 ci-dessous)
Déserrer les vis attachées au boîtier du clavier.
Lever le dessus du boîtier et retirer la prise de câble FL, DP et MP de la carte de circuits imprimés. La carte est montée au fond du boîtier avec 3 pointes à crans. Pour démonter la carte serrer les crans et soulever la carte avec précaution.

La carte de circuits imprimés du moteur - (voir fig. 9 à la page 24)
Déserrer les vis attachées à la bride.
Retirer les les prises de câbles marquèes Pot og TP. Déserrer les câbles électriques marquées EL-inn og EL-mot. Déserrer les 4 vis de la plaque d'aluminium marquée SMP. Notez qu'il ne faut pas démonter la carte de la plaque d'aluminium. Retirer la carte avec précaution par dessus le moteur électrique.

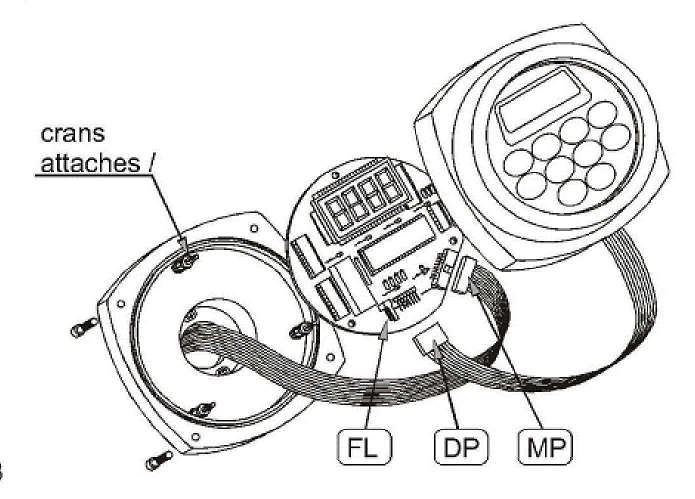


Fig. 8

Attention!
Le maniement de pièces électriques demande la plus grande précaution vu qu'elles sont très sensibles. Changements de pièces électroniques doit absolument se passer dans un milieu secretary.



Sac à humidité (voir croquis à la page suivante)

Pour protéger les pièces électriques et électroniques contre l'humidité qui résulterait de changements de températures , un sac à humidité (Silica Gel) est placé dans la machine , collé au moteur électrique.
Nous recommandons de le changer á chaque visite de la machine, une fois par an au minimum.

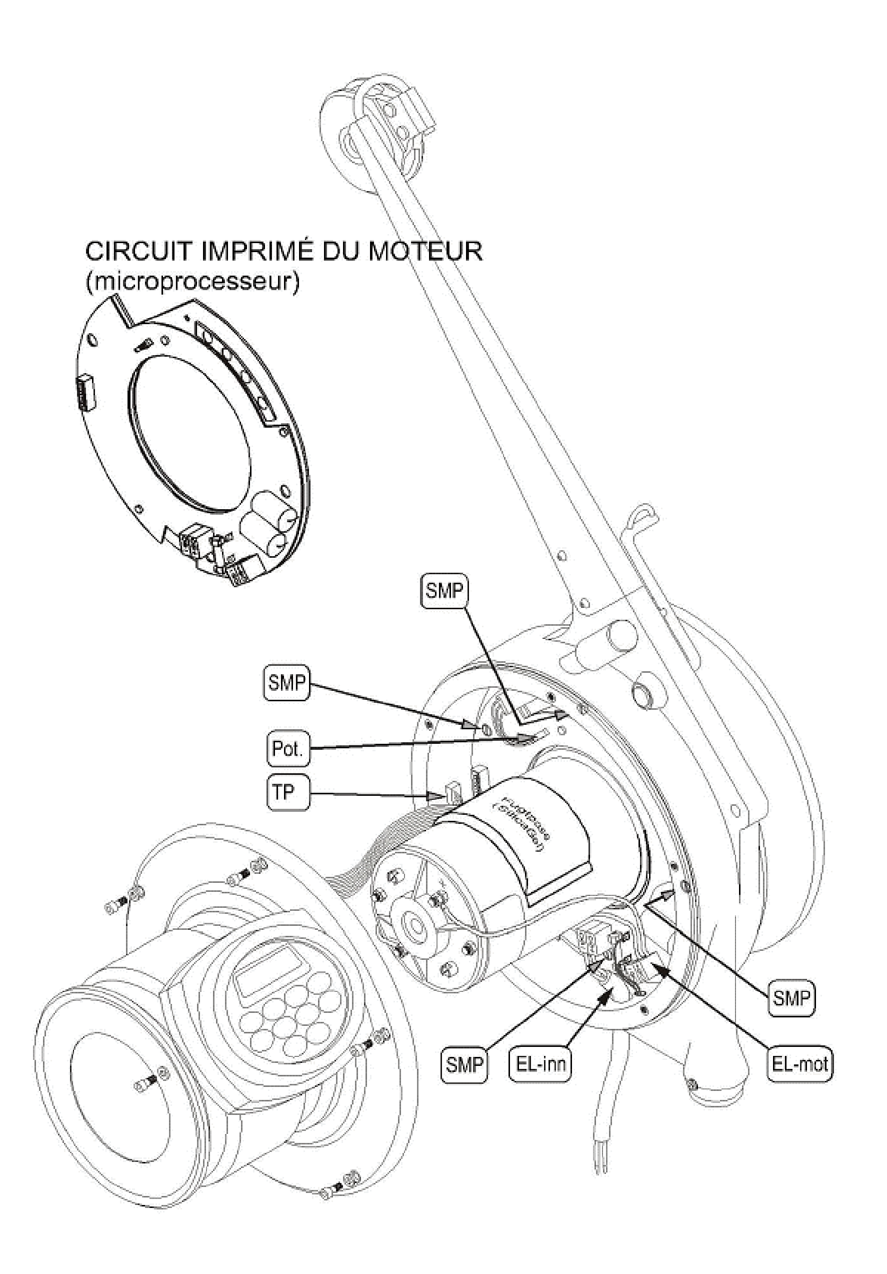

CIRCUIT IMPRIMÉ DU MOTEUR
(microprocesseur)
SMP
SMP
Pot.
TP
SMP
SMP
EL-inn
EL-mot

Fig. 9



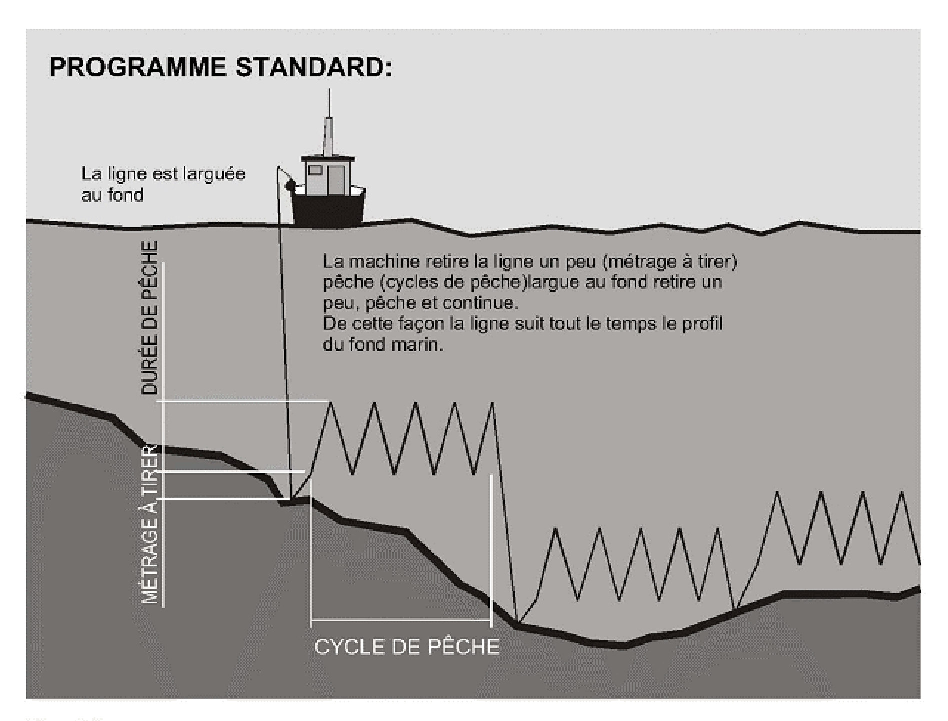


Fig. 10

Instruction:
Appuyer sur +(DESCENTE). La machine largue la ligne jusqu'au fond avant de commencer la pêche (voir description ci-dessus). Ceci est la méthode employée par le programme standard de la machine.

Pour retourner au programme standard, dans la cas où vous avez modifié quelques valeurs, se servir de &(MISE À ZÉRO). Pour retourner au programme standard maintenir l'appui sur la touche pendant 5 secondes, ou jusqu'à un son prolongé de la flûte.

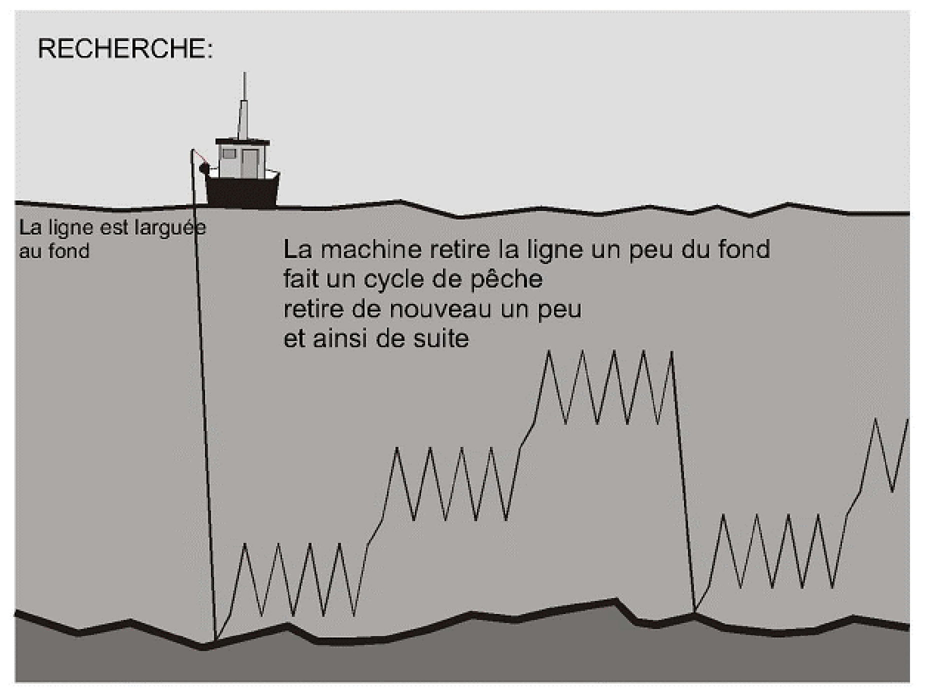


Fig. 11

GUIDE DE PROGRAMMATION:

Appuyer sur #(RECHERCHE) (le voyant s'allume) et puis sur +(DESCENTE). Sur l'écran vous voyez : (deux-points), et le voyant de # (RECHERCHE) est allumé. Dès à présent la machine est réglée à faire la recherche au fond avant de remonter dans l'eau. La machine pêche , RECHERCHE rentre quelques toises , pêche de nouveau jusqu'à la réalisation de la valeur choisie pour la zone de recherche. La machine va larguer au fond pour entreprendre une nouvelle recherche (voir description sous *Fonctions de pêche* , paragraphe 7, *zone de recherche*) dans le programme standard (préréglé) la zone de recherche est réglé à 40, ce qui veut dire que la machine fait la recherche jusqu'à 40 toises. Ceci se modifie suivant vos besoins.

Pour retourner à la pêche de fond appuyer sur # (RECHERCHE), puis sur + (DESCENTE).

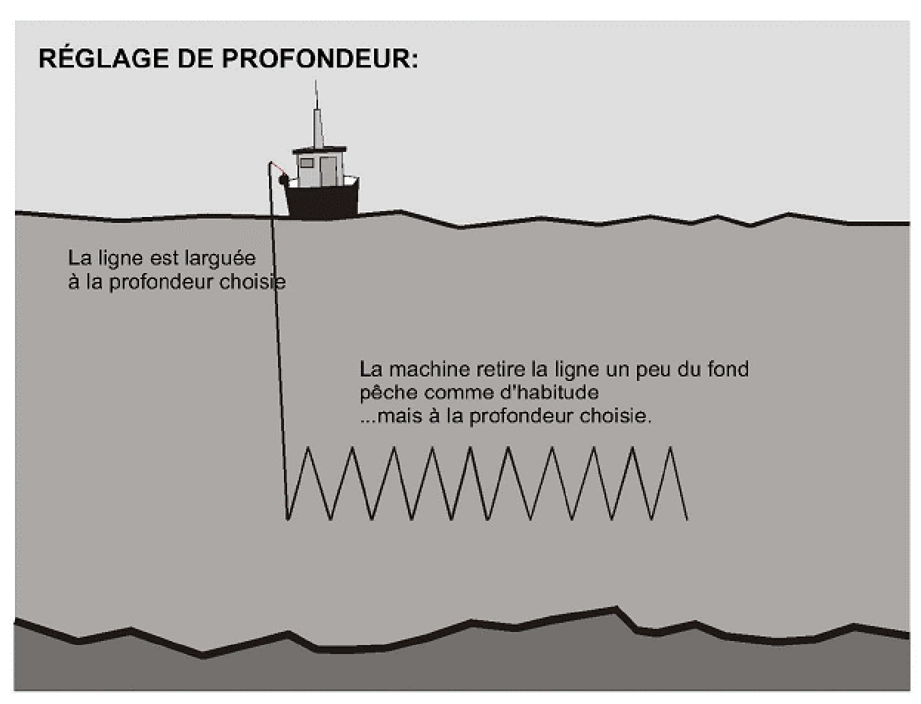


Fig. 12

Guide de programmation:

Appuyer sur $ (RÉGLAGE PROFONDEUR) (voyant clignote), puis régler la profondeur avec (PLUS) où ' (MOINS), appuyer sur + (DESCENTE), et la machine pêche à la profondeur choisie (voyant allumé durant la pêche).

Pour retourner à la pêche de fond, appuyer sur les touches suivantes dans l'ordre nommé. : $ (RÉGLAGE PROFONDEUR), & (MIISE À ZÉRO) et + (DESCENTE).

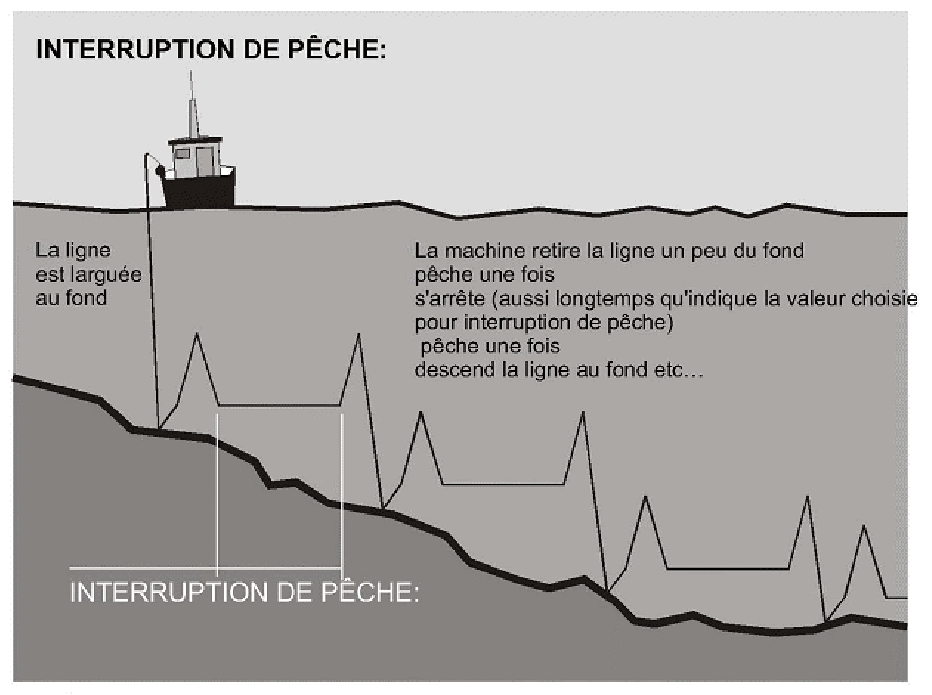


Fig. 13

Guide de programmation :

Appuyer sur (RÉGLAGE PÊCHE) (voyant allumé). Appuyer sur la touche (plusieurs fois au besoin) jusque'à ce que l'écran indique 8; - régler la valeur avec (PLUS), ou '(MOINS) (voyant clignotant). On choisie combien de secondes la machine s'arrête entre les pêches. Pour permettre la nouvelle valeur appuyer sur (RÉGLAGE PÊCHE)(le clignotement s'arrête).
Pour activer le nouveau programme appuyer sur +(DESCENTE).

Pour vérifier le métrage de ligne largué dans l'eau appuyer sur ¤ POIDS/PROFONDEUR. (Le voyant de RÉGLAGE PÊCHE s'éteint).



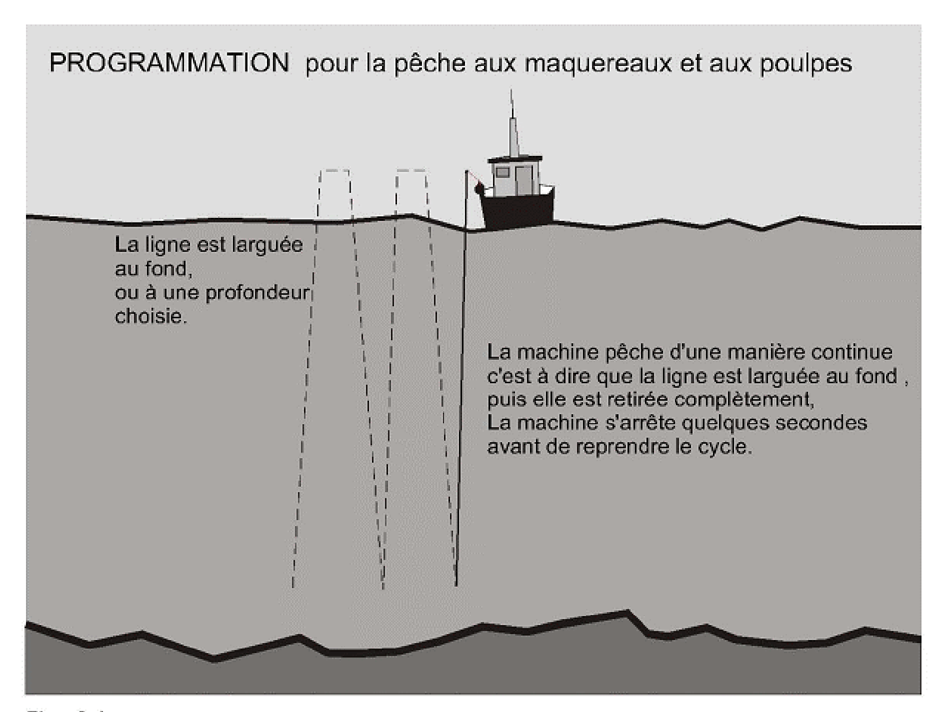


Fig. 14

Guide de programmation:

Appuyer sur (RÉGLAGE PÊCHE) (voyant allumé). Appuyer sur la touche (plusieurs fois au besoin) jusqu'à ce que l'écran indique 5; - modifier la valeur à 1, c'est à dire appuyer sur(PLUS) (clignotement du voyant). Pour permettre la nouvelle valeur appuyer sur RÉGLAGE PÊCHE (le clignotement s'arrête).

Poour activer le nouveau programme appuyer sur + DESCENTE
Pour vérifier le métrage de ligne se trouvant dans l'eau appuyer sur ¤ POIDS/PROFONDEUR. (Le voyant de RÉGLAGE PÊCHE s'éteint).

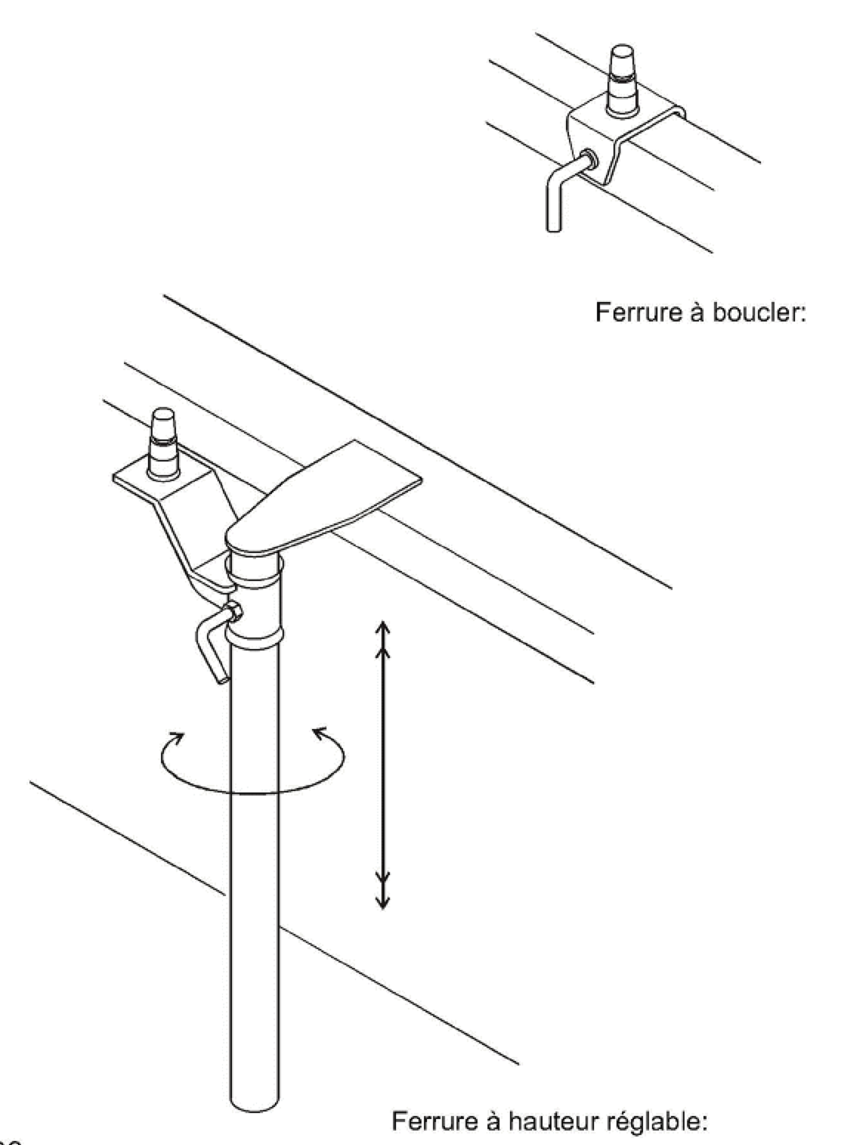
BLANK SIDE



BLANK SIDE

BLANK SIDE

Quelques armatures de montage:



Ferrure à boucler:

Ferrure à hauteur réglable:

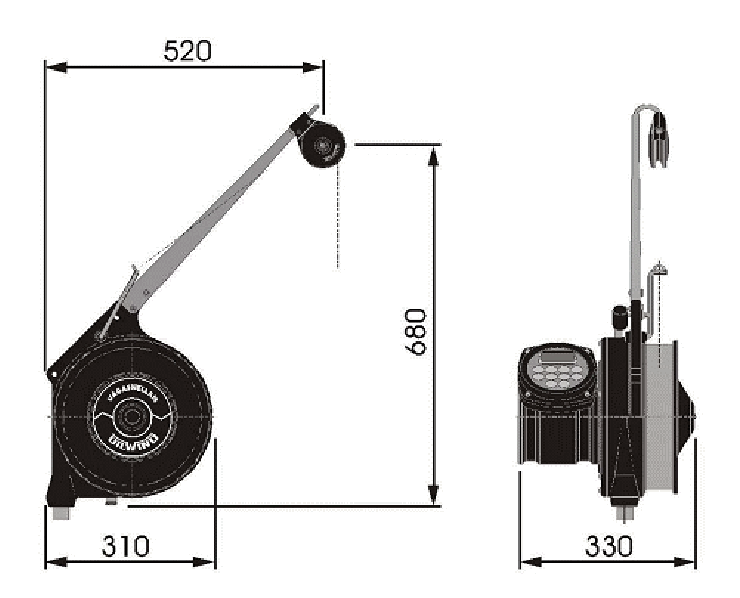
Informatios techniques:

Poids: 17,0 kg

Voltage: 24 v.
Ampérage max.: 20 Amp.
Ampérage moyen: 2,5-3,5 Amp.

Vitesse de traction: 0-135 Tours-minute

Longeur de ligne: - ø1,6mm: 400 toises - 730 m.
ø1,3mm: 600 toises - 1100 m.
ø1,0mm: 1000 toises - 1830 m.



PRODUCTEUR:



Pf. J. K. JOENSEN & SONUR

P.O. BOX 9
FO-370 MIÐVÁGUR
FØROYRAR
(Faroe Islands)

Tlf: +298 33 24 22
Fax: +298 33 32 22
E-mail: oilwind@oilwind.fo
Website http://www.oilwind.fo

distributeur: